

Programowanie gier

wykład 0

Joanna Kołodziejczyk

30 września 2016

Program przedmiotu

Formy zajęć:

- 1 Wykład studia stacjonarne (15h)
- 2 Laboratorium studia stacjonarne (15h)
- 3 Projekt studia stacjonarne (15h)

Cele przedmiotu

Wiedza 1

Przekazanie wiedzy obejmującej terminologię, teorię dotyczącą projektowania i wytwarzania gier komputerowych. Przegląd narzędzi stosowanych przy programowaniu gier.

Cele przedmiotu

Umiejętności 1

Wyrobienie umiejętności w zakresie doskonalenia wiedzy, pozyskiwania i integrowania informacji z literatury, baz danych i innych źródeł, opracowywania dokumentacji na potrzeby tworzenia gier komputerowych.

Umiejętności 2

Wyrobienie umiejętności posługiwania się metodami, algorytmami i technologiami, które wykorzystywane są do projektowania i implementacji gier komputerowych.

Cele przedmiotu

Kompetencje społeczne 1

Zrozumienie potrzeby kształcenia się przez całe życie w dobie gwałtownego rozwoju technologicznego

Efekty kształcenia w zakresie wiedzy

EKW1

Student ma wiedzę na temat projektowania i implementowania algorytmów wykorzystywanych w grach komputerowych.

EKW2

Student ma wiedzę na temat różnych technologii do projektowania gier.

Efekty kształcenia w zakresie umiejętności

EKU1

Student potrafi zaprojektować grę komputerową używając właściwych technik i metod.

EKU2

Student potrafi sformułować algorytm, posługiwać się językiem wysokiego rzędu i narzędziami do wytwarzania gier komputerowych.

Efekty kształcenia w zakresie kompetencji społecznych

EKK1

Student ma świadomość potrzeby ciągłej nauki i podnoszenia swoich kwalifikacji.

EKK2

Student potrafi określić wymagania niezbędne do wykonania zadania inżynierskiego.

Program wykładów

- 1 Organizacja zajęć. (1h)
- 2 Wprowadzenie do tematyki, definicje podstawowe. (2h)
- 3 Algorytmy dla gier dwuosobowych. (3h)
- 4 Algorytmy budowania strategii w grze oparte na sztucznej inteligencji. (4h)
- 5 Symulowanie emocji w botach. (2h)
- 6 Techniki programistyczne - przegląd z krótkim omówieniem wybranych technik (2h)
- 7 Powtórzenie materiału przed egzaminem - uporządkowanie wiedzy (1h)

Metody weryfikacji - wykład

Bieżące zadania

Do opracowania, przeczytania materiał np. artykuł. Źródło podawane na poprzednich zajęciach. Przygotowane osoby będą zbierały punkty, które mogą doprowadzić do zaliczenia wykładu przed ostatecznym testem.

Cel

Podjęcie dyskusji i aktywne uczestniczenie studenta w wykładzie.

Metody weryfikacji - wykład

Egzamin w postaci testu. Test wyboru 4 odpowiedzi 1 poprawna.
Sprawdzenie wiedzy teoretycznej oraz umiejętności analizy i rozwiązywania problemów.

Punktacja za test (0-1)	Ocena za test
$x < 0,5$	2
$0,5 \leq x < 0,6$	3
$0,6 \leq x < 0,7$	3,5
$0,7 \leq x < 0,8$	4
$0,8 \leq x < 0,9$	4,5
$x \geq 0,9$	5

Ocena z wykładu

Ostateczna ocena z wykładu będzie składała się w

- 1 35% z oceny za laboratoria,
- 2 35% z oceny za projekt,
- 3 30% z oceny za test.

Informacje dodatkowe

W dniu 25.01 (środa) oraz 26.01 (czwartek) odbywają się zajęcia piątkowe (czyli wykład o godzinie 10:00).

Dnia **25.01** zajęcia się **nie odbędą** (wynika to z nierównej liczby godzin przez podział dwutygodniowy). W dniu **26.01** wykład **odbędzie się** o 10:00 zgodnie z planem.